豪血寺一族2
ガイドブック



平成6年10月15日発行(毎月2回15日、30日発行)第9巻第23号通巻127号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

ゲーメスト10月15日号付録①

ものがたり





日本でも有数の財閥、豪血寺。この一族の頭主には5年に一度開かれる、頭主決定格闘技大会で優勝した者のみつくことができる。豪血寺一族の頭主、それはあらゆる富と権力を約束されることだった。

一年前にひらかれた大会で優勝し頭主となったのは、前頭主お梅の妹お種だった。激闘の末、念願の頭主となったお種の最初の命令は、姉お梅の富と権力の象徴「お梅ワールド」を改造し「お種ランド」を作ることだった。

お種ランド完成式典前夜、皆が様々な思いを胸に眠っているとき、一人の黒子の声によって静寂がやぶられた。

「た、大変です！お種さまが…」黒子が握り締めていた手紙にはただ一言、

「しばらく留守にします。後をよろしく」とのみ書かれていた。

不安な面持ちで顔を見合わせる黒子たちの脳裏をかすめたのは、豪血寺一族の家訓だった。

〝豪血寺家現頭主が頭主放棄の意思をみせ、一週間以内にその意思を覆さない場合その地位を放棄することができ、一週間後に再び頭主決定格闘技大会を開催することができる〟

五日たってもお種からの連絡はなく、大会規定にもとづき世界中の一族に通知がだされ、各地から大会参加者が集まってきた。8人の前回の挑戦者に5人の新たな参加者が加わり、13人の血族が完成間近のお種ランドに集結した。

一週間後ついにお種は戻らず、自動的に頭主の座を剝奪された。しかし一同は疑問を抱いたままだった。お種は自らの意思で頭主の地位を放棄したのだろうか？

それともあの手紙はお種を誘拐した犯人の偽装工作なのか？

謎が謎をよぶ頭主決定格闘技大会が今はじまったのだ。





開発のお言葉

■豪血寺一族2（恐怖の開発秘話　～ヒェ～の章～）

豪血寺一族２開発を一言で表現しますと、「たまら～ん！」の一言です。前作をこの世に送り出した後、皆様の反応にビクつきながら豪２の構想を開発スタッフ全員で討議し続けること数カ月、新たに加えるキャラクターのデザインが決まったのです。前作のババーパワーを超えるキャラを新キャラの中に入れたかった…そこでおじーちゃんは必要不可欠それ以外でと考えたとき、かぶりものタイプを入れたいと目論見、金田朗の変身と相成ったわけです。また発想の根底は豪血寺ゆえにできることを追求したつもりです。その結果、やはり変な格闘ゲームになってしまいました。

新キャラクターはできれば、プレイヤーの方々の手で成長（設定などの発想を自由に持てるキャラにしたつもりなので）させてもらえれば嬉しいと思っています。そして前作からのキャラクターたちはこの１年間でどのような成長を遂げたかを見てもらいたいという気持ちがあります。

キャラクターにまつわる裏話は気が遠くなるくらいあり、今回一番ショックが大きかったことはアニーのヘアスタイルの件でして…なぜ髪が伸びたかというと、前作のキャラライラストを描いてもらうとき、アニーのはねた髪がなかなかうまく表現できないと某デザイナーの悲しそうな表情が続いたのです。そこで私はあぁ～アニーの髪の毛にそんなに苦労するならば次回は描きやすくしてあげなくてはと思い（時間経過もあって）セミロングにしたのです。しか～し、その某デザイナーから現在、「なぜ髪の毛を伸ばしたんですか、アニーの特徴だったのに」と責められています。最近あのヘアスタイルがスイスイと描けるようになったんだそうで…。

とまぁそんなこともあり（開き直っている）個々の思い入れが絡みに絡んだ豪血寺一族２。前作以上に因縁めいた雰囲気を前面に出しつつゲームセンター、いやゲーム業界の台風の目になってほしいと思います。

ここに書かれている開発裏話は、ほんのプロローグにしか過ぎないことをご了承ください（それ以外のお話はまたの機会にゲーメストさんがコーナーをつくってくれましたら話しとうございます）。

（よろず担当　ちゅうこ）

わずか1年で、ここまで変わるものなのか…

豪血寺一族2

その進化の形

原形を保ったまま、さらに進化を遂げた豪血寺一族2。その新要素と変更点を紹介しよう！

威力は絶大・一発奥義！

新たに加えられた要素の中で、最も大きなものの一つは全キャラに用意された『一発奥義』の存在であろう。

各キャラクターのライフゲージの下には『忍耐メーター』と呼ばれる青いゲージがあり、これは「攻撃を受ける」また は「技をガードされる」ことによって増加していく。

このゲージが最大になると、キャラが「怒りの炎」をまとい、ゲージがATACKという表示に変更されると共に一発奥義が使用可能となる。

どの技も奥義だけあって威力は抜群だが、一度使ってしまうと忍耐メーターがリセットされ、再びゲージがたまるまで一発奥義は使えない。

なお、怒りの炎は攻撃判定を持っており、接触すればダメージを受ける。連続攻撃の最中にいきなり相手が「怒って」攻撃側をフッ飛ばしてしまうこともよくあるので、ゲージの量には注意しよう。





忍耐ゲージが最大になると、キャラが怒って炎をまとい…、

「一発奥義」が使用可能となるのだ！

ダッシュ攻撃の調整

前方にダッシュすると同時にキック、パンチを入力すると行えるダッシュ攻撃だが、今回はその「移動量と速度」が（一部キャラを除いて）かなり低下している。

前作では見切ることが不可能なほど速かったため、対戦のバランスに影響していたが、今回の変更で「ダッシュ攻撃にカウンターを当てる」などの戦法が取れるようになったのは大きい。

戦慄！『歌う』BGM 心震える狂気の演出！

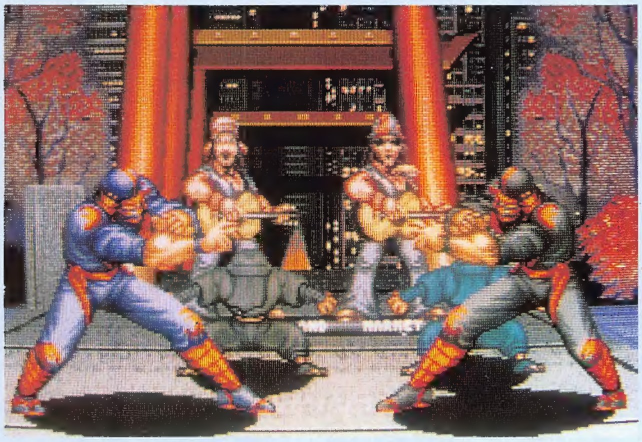
前作では一部のみだったが、恐ろしいことに今回はほぼ全ステージに『歌う』BGMが採用されている。

しかも『叫ぶ』程度のハンパなものではなく、完全に1曲まるまる歌ってしまうのだ！

歌も2番まで用意されているものから、いきなり曲調が変わるもの、果ては画面に歌詞まで表示されるものもアリ（！）といった徹底ぶり。

受け狙…もとい、ここまで力と心を込めた珠玉のBGMの数々…当然、聴き取るプレイヤーもそれ相応の心構えで臨むのが礼儀というもの。

もしゲーセンで音が小さい筐体があったら、近くにいる店員さんをつかまえて、ボリュームを最大にしてもらおう。



5色から選べキャラクターカラー

豪血2では、キャラクター選択時にスタートボタン&攻撃ボタン4つでキャラの色を選ぶことができる。

自分の好みのカラーを探してプレイしよう。

とりあえず目立つところをあげてみた。新たに追加された5人の新キャラと旧キャラの変更点など、細かい部分に関してはそれぞれのキャラページを参照してほしい。

声をあてるのは、今をときめく三石琴乃嬢!

NEW 花小路クララ

KURARA HANANOKOJI



《名　前》 花小路（はなのこうじ）クララ
《年　齢》 13歳（1981年11月12日生まれ）
《血液型》 B型
《出身地》 横浜
《身　長》 中坊時・153cm
　　　　　大人時・168cm
《体　重》 中坊時・　？
　　　　　大人時・　？

《性　格》 世界中を旅行して（勿論ゴージャスに）ローマの休日のような出会いで恋をするのが夢。
偶然街の占い師から貰った不思議なステッキで白魔術を使うことができるようになった（本人談）。
気まぐれなB型らしく、コロコロと気分が変化するところがあり、なかなか手強い。先行きがちょっぴり不安な13才だ。



ドリームターンアタック



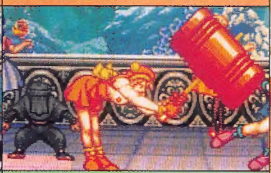
↓↙←＋キック
横に判定の強い技。足元は弱い。

ドリームマインドブーメラン



↓↘→＋パンチ
かなりスキが少ない。主力兵器。

ミラクルアタック



↓↙←＋パンチ同時押し
攻撃判定が出るのは一瞬。

ミラクルデスキッス



→←↙↓＋パンチ同時押し
この技を直撃させて変身だ！

スターダスト・レボリューション

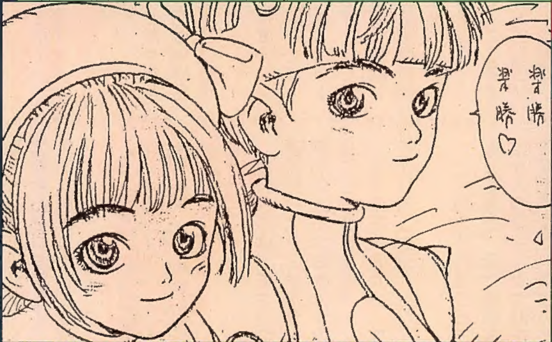


メーター満タン時↓↘→＋パンチ同時押し。相手を動物に変えて屠殺する。

魔法みたいな恋したい

彼の自慢の　チャリンコに乗って
夜の浜辺で　ドラヤキ食べたの
あなたは素敵な　人だけど
お金がないなら　サヨナラねー
パラリラ　魔法みたいな
ゲボボボ　恋がしたい

鼻血がでそうな　このお色気で
パラリラ　魔法みたいな
ゲボボボ　恋がしたい
お金持ちの　素敵な王子様
待っててー



スパークバリアー



↓↙←＋キック
判定強し。まさにバリアーだ。

スパークセイヴィーング



↓↘→＋パンチ
〝跳び越しにくい〟飛び道具。

孤空院 干滋

KANJI KOKUIN

NEW



《名　前》 孤空院干滋（こくういん・かんじ）
《年　齢》 83歳（1911年2月14日生まれ）
《血液型》 O型
《出身地》 兵庫県
《身　長》 ヨボヨボ時　・約165cm
シャッキリ時・約174cm
《体　重》 ヨボヨボ時　・約57kg
シャッキリ時・約70kg

《性　格》 豪血寺家初代の8人の子のうち、生まれてすぐ死亡した子が実は生き返っていた、干滋はその子孫に当たる。そして何とあのお梅と結婚していた……！そしてたった2週間で離婚した。自由奔放な父の教育の賜物か、風来坊のような生活を愛した干滋はお梅と離婚後、放浪先でひょんなことから破鳥才蔵の父幻内と知り合い忍びの極意を学ぶべく入山する。
勿論、豪血寺家の当主の座を手に入れるための修行である。

竜口壁



↓タメ↑+パンチ
対空としては、結構信頼できる。

片飛腿



←タメ→+キック
単体での使用より連続技に。

一尺布打



←↙↓↘→+キック同時押し
リーチ長し。メインはこれだ！

密義筋収体

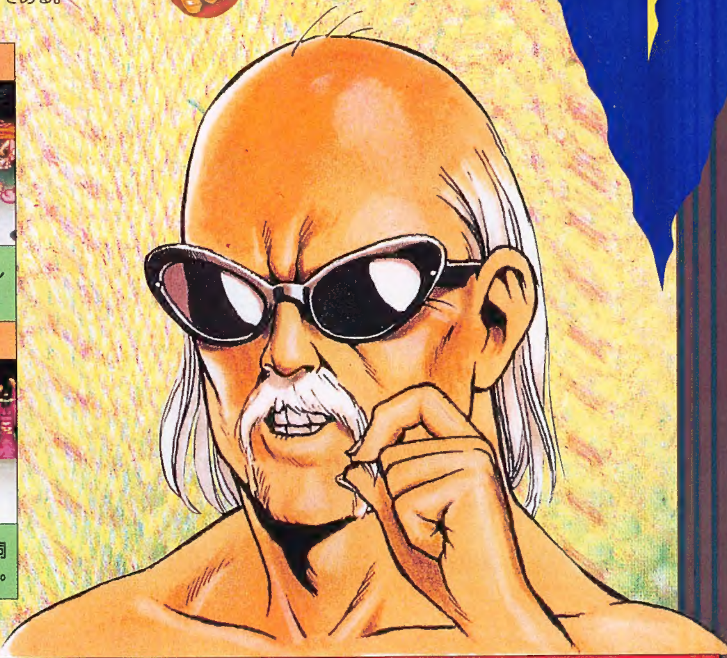


↓↘→+パンチ
飛び道具。前フリがキモい。

爆裂放屁



メーター満タン時に←タメ→キック同時押し。くらうと精神ダメージが甚大。





減命気功弾



→↘↓↙←+パンチ
出すだけで楽しい飛び道具。

嘘睡膝凌



←タメ→+キック
当たりそうもない対空技。

吸飲愚爆



←タメ→+強パンチ
これで今一度若返ろう。

OSHIMA GOGETSUJI
豪血寺 お志摩

NEW



双子の姉妹の母。突如参戦を表明

《名前》 豪血寺お志摩（おしま）
《年齢》 101歳（1893年6月6日生まれ）
《血液型》 ？
《出身地》 京都府のとある所
《身長》 153cm
《体重》 43kg
《頭サイズ》 66cm
《性格》 お梅・お種の実の母。生まれたときから不思議な能力がありそのため、5歳から15歳までは山で修行を行った。巫女の素質があり、祈禱などを執り行うことができる。とにかく怖い存在で、第4回大会で敗れた後は姿を隠し生死も不明の状態だったが…。今回の大会参加でその生存を世間に知らしめた。かの双子が恐れる怪物だ！

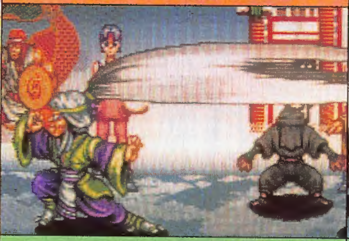


星流弾



←↙↓↘→＋パンチ
上から投げつける飛び道具。

岩砕髪



←タメ→＋パンチ
横に長い。スキも少なく使える。

天舞脚



→↘↓↙←＋キック
相手を上へと蹴り跳ばす対空技。

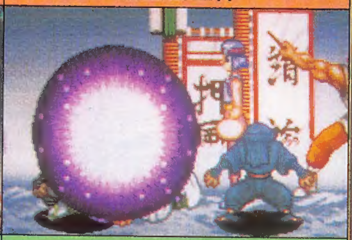


威嚇砲



空中でレバー1回転＋パンチ
空中で2方向に撃ち分けられる。

破霊彗星神



メーター満タン時←↙↓↘→＋パンチ同時押し。横に突進する一発奥義。スキ大。

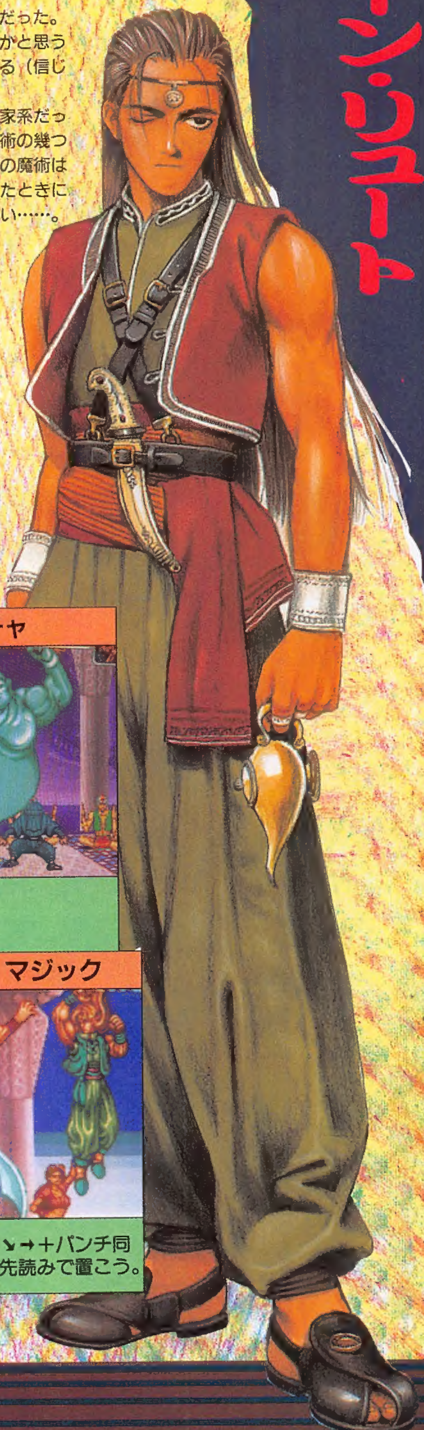


NEW

SAHADO ASRANRYUTO
サハド・アスラーン・リュート

新キャラで唯一「格好いい」と呼べるキャラ

《名　前》　サハド・アスラーン・リュート
《年　齢》　23歳（1971年12月24日生まれ）
《出身地》　レバノンはベイルート
《血液型》　ＡＢ型
《身　長》　182cm
《体　重》　79kg
《性　格》　子供のころから冷めた子だった。どんなときでも沈着冷静かと思うと実は単純なところもある（信じやすい）。
母方の血筋が魔術を使う家系だったためリュートもその魔術の幾つかを伝授されている。その魔術は彼が感情をすべて開放したときに使うことができる、らしい……。



ファイヤーストーム



→↓↘＋パンチ
火炎を吹きつける。リーチ長し。

フレイムアタック



←タメ→＋パンチ
相手をつかんで燃やす。爆ぜ技。

サーベルショット

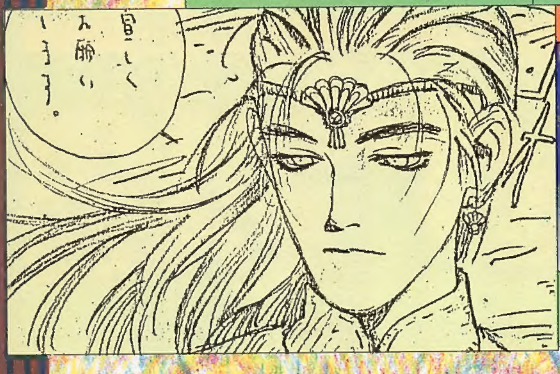


↓↘→＋パンチ
剣を投げつける。

アピアチャチャ



↓溜め↑＋パンチ
最大で４発当る。



ジャスティン・マジック



メーター満タン時、↓↘→＋パンチ同時押し。敵の着地点に先読みで置こう。

NEW

孤空院 金田朗

KINTARO KOKUIN

子供時よりも、犬のほうが圧倒的に強い



悪ガキ幼稚園　園歌

僕らはみんな　賭け事大好き
僕らはみんな　喧嘩も大好き
いつだって　　くじけずに
いつだって　　元気良く
タイマンはろう
みんなのほらたまり場さ
悪ガキ幼稚園



《名　前》孤空院金田朗(こくういん・きんたろう)
《年　齢》6歳（1988年4月1日生まれ）
《出身地》悪殻郡悪殻町字悪ガキ1414-963番地（あしがらぐんあしがらちょうあざわる）
《血液型》A型
《身　長》ガキ時・109cm 6mm（ジェット・コースターに乗れない）
大人時・178cm
《体　重》ガキ時・18kg
大人時・75kg
《性　格》生意気である。千滋の弟春樹の曽々孫にあたる。悪殻町立悪ガキ幼稚園の年長組でボスの地位を確保している。子供のわりに凶暴である。
《なぜ犬に？》変身したとき、なぜ犬になるかというと生まれたときから兄弟同然に育ったポチが格闘技大会の約1カ月前に死んでしまった。その晩、枕元にポチが現れ金田朗にこう告げた。「ワン、ワ〜ンワォ〜ンワン！」（訳＝坊ちゃん困ったときはこのポチが助けますぜぃ）。このとき、金田朗に頼もしい背後霊が付いたのだった…。しかしまさかあのような姿になるとは、誰も考えなかったことでしょう。

ゴロピカダーン



空中で↓↘→＋パンチ
空中で出す飛び道具。

コイコイ飛ゴイ



↓タメ↑＋パンチ
出かかりが超弱。一応対空技。

ブーンスイング



←↙↓↘→＋パンチ
相手をみて振っても間に合わず。

ポッピングベアー

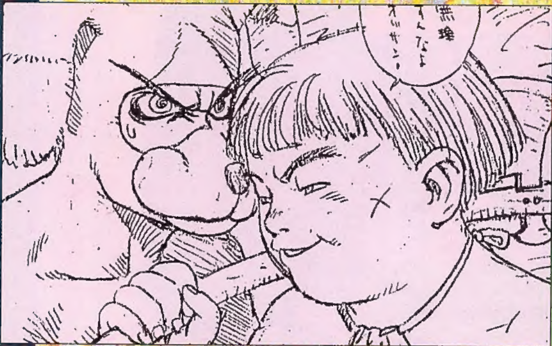


←→←＋キック
ひたすらカワイイ。でも以上。

突撃シーザー



メーター満タン時ボタン4つ同時押し
硬直が超長い。前フリも長いぞ。



クーンクーンクンクン



↓↙←＋キック
全然スキがない。対空にもなる。

ウォーンワン



空中でレバー1回転＋パンチ
攻撃速度が◎。奇襲で狙え。

豪血寺 お梅

OUME GOGETSUJI

変化したところを探すほうが大変



《名　前》 豪血寺　お梅
《年　齢》 79歳（1915年9月15日生まれ）
《血液型》 不明（血を見ると変身するという言い伝えがある）
《出身地》 日本　京都北東部のどっか
《星　座》 乙女座
《身　長》 150cm（ババー時）161cm（ギャル時）
《体　重》 45kg（ババー時）48kg（ギャル時本当は50kg）
《性　格》 とにかく怖いのその一言。前大会にて妹お種によって頭主の座を追われる。究極の富と権力に慣れたその身には、耐えられない1年間を過ごした。そして今回、急遽開かれた今大会の影には大きな陰謀が隠されているらしい…。その陰謀にお梅も関係があるのか。前大会以上にその攻撃性は異常かつ破壊力に磨きがかかった。

岩砕歯



←溜め→＋パンチ
スキが少なくなって便利に。

星流乱舞弾



→入れたままパンチ連打
無数の弾を撃ちこむ必殺技。

威嚇顔



↓溜め↑＋パンチ
今回は用途を対空に絞ろう。

天舞脚



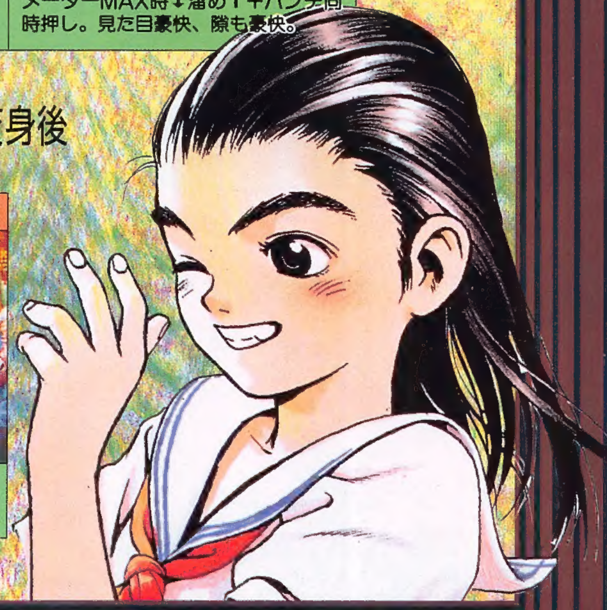
空中↑↓＋キック
2段ジャンプからの奇襲に。

豪血流御顔打



メーターMAX時↓溜め↑＋パンチ同時押し。見た目豪快、隙も豪快。

変身後



桃恋火



↓↘→＋パンチ
当たると相手は燃える。

虹色璧



←溜め→＋パンチ
10秒しかないのに、溜め技…。

大山 礼児
REIJI OYAMA

強化されたポイントが目立つ。最強か？

礼児のテーマ
男の空手道

いばらの道を幾千里
進んで鍛えたこの体
男の意地を貫けば
やがては張るド根性

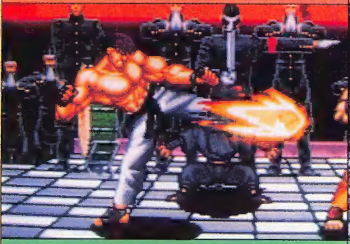
あーあー紅の
夕日を背に受けて
あーあーいざや行け
男の空手道

お前と俺は宿命の
闘い終えるその日まで
修業の日々の繰り返し
血の汗流すこの拳

あーあー青い月
瞳に焼き付けて
あーあーいざや行け
男の空手道

《名　前》　大山礼児
《年　齢》　25歳（1969年　7月27日生まれ）
《血液型》　A型
《出身地》　日本　横浜
《星　座》　獅子座
《身　長》　178cm
《体　重》　74kg
《性　格》　真実一路、まさに体育会系の見本。1年間の猛特訓の成果か体格的にも二回りも大きくなった。頭主の座よりも己の力試しが目標という欲のないところが長所であり、短所でもある。必殺技のほうもさらに磨きがかかっている。



雷吼脚


キック連打
相変わらず出しやすい。

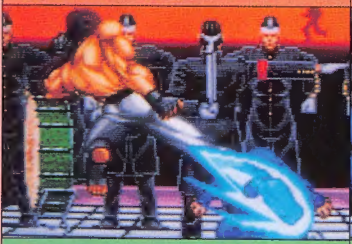
撃掌破動波


↓↘→＋パンチ
隙が少なめで使いやすい。

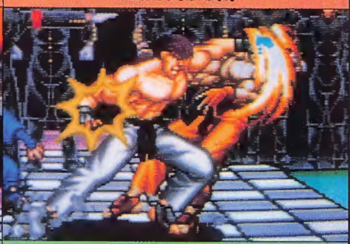
流炎昇


→↓↘＋パンチ
2段攻撃へと進化したぞ。



昇燕舞


ジャンプ中レバー1回転＋キック
2回もヒットしてくれるぞ。

流気昇炎斬


メーターMAX時→↓↘＋パンチ同時押し。威力激強！

陳念

THIN NEN

派手な変更はなし。従来の戦法で地道に



《名　前》 陳念
《年　齢》 35歳(1959　10月1日生まれ)
《血液型》 B型
《出身地》 中国　江西・西山
《星　座》 天秤座
《身　長》 183cm
《体　重》 95kg
《性　格》 物欲が強い。煩悩のままに生きる人生は、ある種の王道という説もあり本人もマンザラではないと感じている。一部死亡説があったが本人はとても元気である。怪しげな必殺技にもさらに磨きがかかった。

烈光拳



←→←+パンチ
タコ殴りで気分爽快。基本技だ。

煉獄霊波

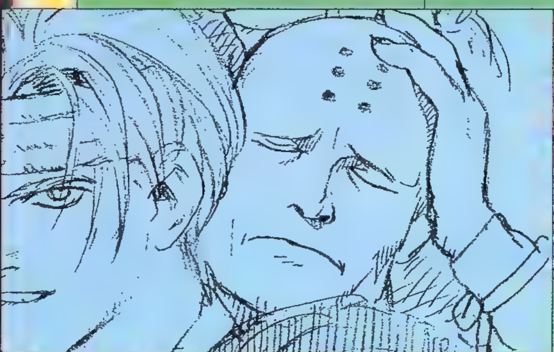


←↙↓↘→+パンチ同時押し
手元の判定が強い。

閃光烈脚



↓↘→↗+キック
対空方面が強化。対地は弱体化。



呪縛符



→↘↓↙←+パンチ同時押し。
当たると相手の動きが止まる。

練鬼降臨



メーターMAX時にボタン4つ同時押し。威力は低いがコマンドは楽々。

破鳥 才蔵

SAIZO HATTORI

攻撃動作にスキがない。マジでかなり強い

才蔵のテーマ
涙の「……」

どんなに　悲しくて
どんなに　辛くても
何も　言わない
俺　だけど
黒い　仮面の
裏　側に
キラリと　光る
一粒の　涙
ああ淋しさと　裏腹に
こみ上げる　この想い
ああそんな時　叫ぶのさ
涙の　ポパペパプー



《名　前》破鳥才蔵
《年　齢》24歳（1970年 10月29日生ま
《血液型》AB型
《出身地》日本　三重県山中
《星　座》蠍座
《身　長》175cm
《体　重》72kg
《性　格》対人恐怖症気味のため、顔を隠すコスチュームを愛用。この1年間で精神修養を重点的に行い、その成果を試すために今大会に再度出場。仮面を外すのも時間の問題になって来たとはあくまでも周りの意見である。

青炎裂傷斬



←↙↓↘→＋キック
連続技のシメに最適。

龍炎波



↓↘→＋パンチ
オーソドックスな飛び道具。

獄炎昇龍弾



↓↙←＋パンチ
小と大を使いわけよう。



震空旋風斬



ジャンプ中レバー1回転＋パンチ
相手を気絶させやすい。

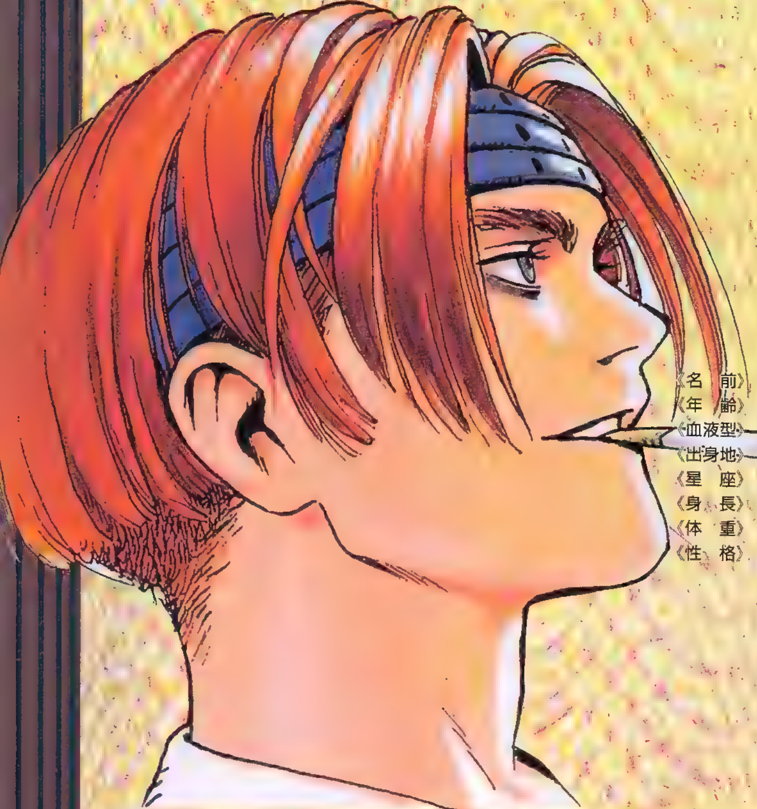
極悪昇流弾



メーターMAX時に↓↙←＋パンチ同時押し。獄炎昇龍弾の豪華版。

KEITH WAYNE
キース・ウェイン

トレパンからジーンズにグレードアップ



《名　前》キース・ウェイン
《年　齢》25歳（1969年　3月13日生まれ）
《血液型》O型
《出身地》USA　シカゴ市内
《星　座》魚座
《身　長》183cm
《体　重》75kg
《性　格》自己陶酔型。子どもの頃は乱暴者だったため、現在も健康不良青年の道をちゃんと歩んでいる。物心ついた時から母がいなかったため、女性に対しての憧れが強い（母の愛に飢えている）。1年の筋力トレーニングを積みパンチ力を強化、動きも俊敏になった。ボトムも今回はジーンズにチェンジ。ファッショナブルな魅力がプラスされた。

スパイラル・キック



↓↘→＋キック
小と大では連打で出る数がちがう。

ナックル・ボマー

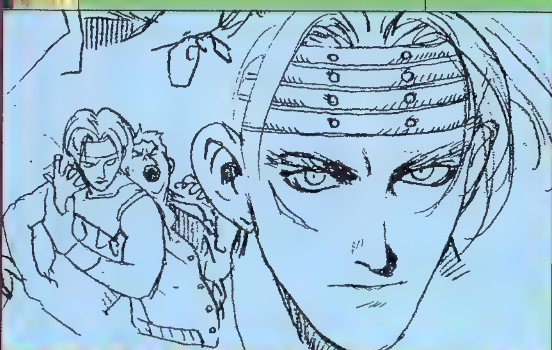


←溜め→＋パンチ
小だと連続技に使えるぞ。

ライトニング・スラッシュ



↓↙←＋パンチ
変わったのは見た目だけ。



ローリング・キャノン



→↘↓＋キック
チョット出かかりが弱い対空技。

ファイナルクラッシュボマー



メーターMAX時に←溜め→＋パンチ同時押し。2つ合わせて出しただけ？

ANGELA BELTI
アンジェラ・ベルテ

壮絶な変化は「豊満」の一言で表現すべし



アンジェラのテーマ
Give Me Money

Yeah!
Let's go!
1.Give me money! Give me money!
Please! Give me money!
Give me money! Give me money!
Everybody! Give me money!
I'm very poor! I'm hangry!
Help me! Oh my god.
2.＊繰り返し
I'm very poor! I'm hangry!
Help me! Oh jesus christ.
間奏
＊繰り返し
I'm very poor! I'm hangry!
Danger! Oh No!
Give me money! Give me money! }4回繰り返し
I don't finish. Once more again.
Let's go!

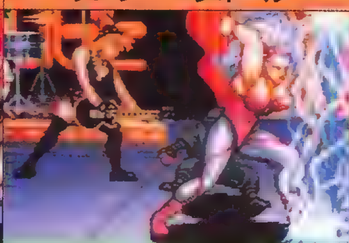
名前	アンジェラ・ベルテ
年齢	28歳(1967年 5月3日生まれ)
血液型	O型
出身地	イタリアの港町
星座	牡牛座
身長	187cm
体重	77kg
性格	情熱的で惚れっぽいところがあるが、一度決めたことは成し遂げる強い精神力の結果、見事に生まれ変わった。豊満な部分はそのままにキュッと引き締まった部分もセクシー。まさにナイスボディのイイ女に！彼女のボディアタックで倒されれば男として本望のはず…。

アンジェラ・ボディアタック



←溜め→キック
小で2段。大で4段技。

サンダー・ウォール

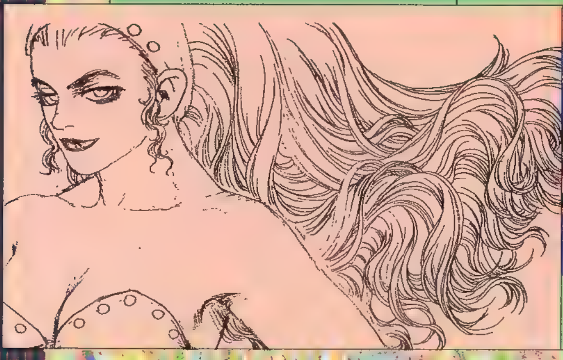


パンチ同時押し
前よりちょっと判定が弱いか？

ラブミーウィップ



←溜め→＋パンチ
ボタンで上下に撃ち分けが可能。



スマッシュ・キック



ジャンプ中↑↓＋キック
2段技になった。やはり強い。

アンジェラジャイアントバスター



メーターMAX時←溜め→＋キック同時押し。突進系一発奥義。スキをつけ！

ホワイト・バッファロー

WHITE BUFFALO

要所をマイナーチェンジで強化。成果は？



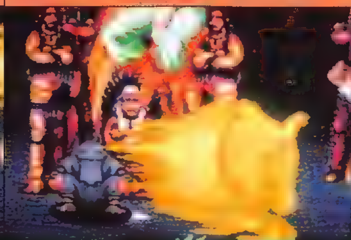
《名　前》ホワイト・バッファロー
《年　齢》30歳（1964年　2月17日生まれ）
《出身地》USA　ロッキー山脈の麓
《血液型》A型
《星　座》水瓶座
《身　長》190cm
《体　重》108kg
《性　格》無口で多くを語りたがらない。物を大切にするので何でも溜めこんでしまう癖は前大会でもかなりのコレクションが増えたとは本人談。平均的なパワーアップを図ることに、この1年間を費やしたらしい。

アローショット



←↙↓↘→＋パンチ
前作とほぼ一緒。射撃点高し。

バッファロー・ストーム

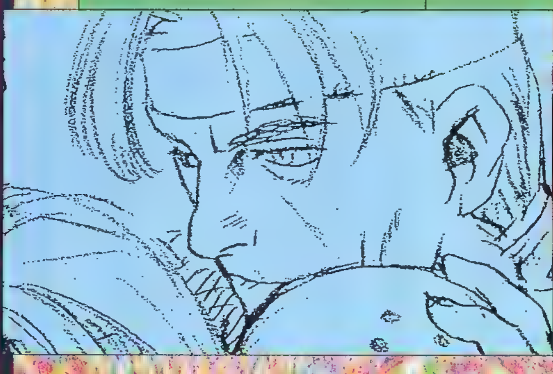


↓溜め↑＋キック
速くなった。遂に対空兵器に。

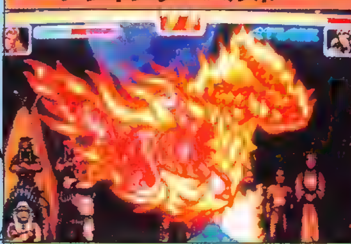
タックルブロー



←溜め→パンチ
2段攻撃に。射程はチョイ縮小。



フライング・エルボー



ジャンプ中レバー1回転＋パンチ
めくりで狙おう。

トルネードトマホーク



メーターMAX時←↙↓↘→＋パンチ同時押し。スキが大きい。当たらないぞ…。

アニー・ハミルトン

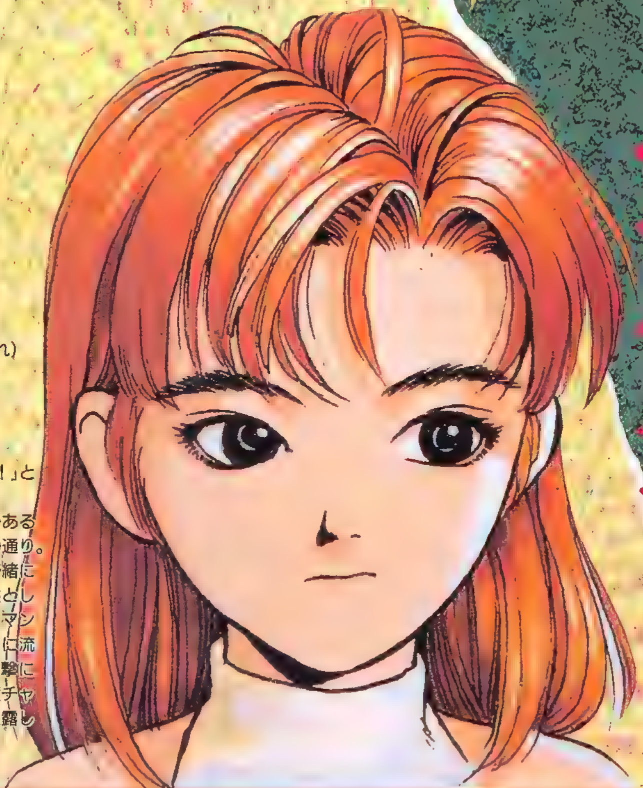
ANNIE HAMILTON

雰囲気が「小娘」から「女性」に

アニーのテーマ

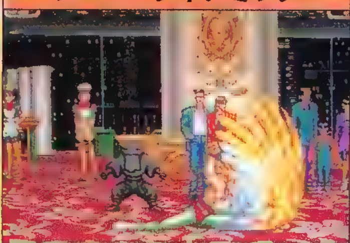
First Love（初めての愛）

愛、これが愛　愛、これが愛
こんな気持ち　初めてよ
どうしたのかしら
恋、これが恋　恋、これが恋
こんな気持ち　初めてよ
どうしようかしら
ランラララン　ランラン
ランラララン　ランラン
ランラララン　ランラン
ランランランラン



《名　前》アニー・ハミルトン
《年　齢》22歳（1972年　5月23日生まれ）
《血液型》AB型
《出身地》イギリス　ロンドン郊外
《星　座》双子座
《身　長》168cm
《体　重》「女性に聞くもんじゃないわ！」と怒られました。
《性　格》高飛車でヒステリックな面があるお嬢様。動物好きはご承知の通り。亀のケンジントン君は常に一緒に行動中。この1年の間に女性としても成長したアニー（ラブロマンスがあったとの噂が黒子の間に流れている）。得意のキック攻撃にも磨きをかけ、今大会に再度チャレンジ。可憐な技の乱舞を披露してくれる。

アニー・ダイナミック



強キックボタンタメ→解除
判定が弱くなったのは痛い。

フォトン・バースト

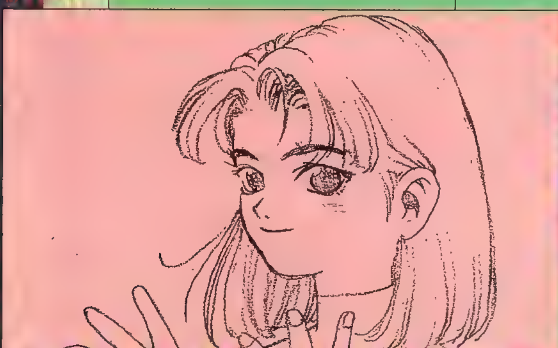


ジャンプ中↓↘→＋パンチ
空中で2回出せるのは大きい。

スワニー・クラッシュ



←↙↓↘→＋パンチ
速度のトロい飛び道具。



レインボー・ライズ



↓↘→＋パンチ
新技。コマンド式の対空兵器だ。

コズミック・スルー



メーター満タン時→＋パンチ同時押し。
投げと同じ感覚でねらおう。

ステッキ持った魔女っ子キャラ
花小路　クララ

担当：トロッコ松星



とうとう、格闘ゲームにも魔女っ子の魔の手が!?

魔法のステッキで変身して、悪い奴らをこらしめちゃえ！クララ、がんばっちゃう♥



ミラクル・デス・キッスの洗礼をお受け！

夢見る魔法少女が、異色格闘の世界に殴り込みだ!!妖怪跋扈する豪血寺の世界にすんごくミスマッチな彼女、その名も花小路クララちゃん。

美少女は今、豪血寺の頂点を目指すのだ！

連発できる飛び道具のドリームマインドブーメラン、魔法のピコピコハンマー、ミラクルアタック、ステッキを持ってクルクル回転して攻撃するドリームターンアタックが、彼女の魔法の必殺技だ。

そして、乙女の怒りが頂点に達したとき、彼女の一発奥義スターダスト・レボリューションが発動する。ステッキから発せられる魔法の光が相手を直撃すると、あらあら不思議、敵は子ブタやアヒルに変身させられちゃうのだ。

こーなったらクララの独壇場、相手が変身させられて無抵抗のうちに、ぼてくりまわしてお仕置きしちゃえ。

残る一つの必殺技、ミラクル・デス・キッス、これこそ魔法少女の真骨頂!!技がヒットすると、魔法のステッキが光り輝き、アダルトタッチでスーパークララへと変身するのだっ!!

ロリプリ体形のクララがスーパークララへと変身すると、超セクシーなダイナマイツお姉様となって、皆々をバキバキとせっかんすることができるぞ。

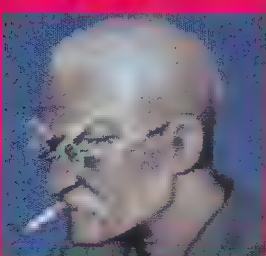
変身後は、華麗な足技スパークバリアーと、上下の打ち分けができる飛び道具、スパークセイヴィーングを使うことができるようになる。

もちろん、各種通常技もリーチ、威力共に強化されるのだが、スーパークララでいられる時間は10秒間のみ。限られた時間を有効に使って、クララちゃんを勝利に導こう。

なお、クララの声は声優の三石琴乃さんがあてているぞ。あの独々のコケティッシュな声が非常にクララのキャラクターに合っており、なかなかいい味出しているぞ。



スーパークララで敵を瞬殺よ!!



担当：TKO

孤空院　千滋

ワシの『屁』を嗅げ〜い！

ヨボヨボ爺の痴態に等しい攻撃の数々

お梅の前夫・孤空院千滋。妻であった豪血寺お梅に対して深い恨みを抱いていた彼は、ついに今大会において、以前から計画していた報復の実行を決意する…というと、なんとなくハードな印象を受けるが、ゲーム中の千滋は、せいぜい「トボけたジジイ」程度にしかみえない。



爆裂放屁のフィニッシュは当然『屁』。くらうと悶死モノだ。

そんな千滋の通常技・必殺技は、どれもフザけた技ばかりにもみえるのだが、実は非常に使いやすい技が多い。

特徴的なのは、技のリーチが平均して長いことだ。

特に立ち小パンチはリーチもあって連射が利くので、実に利用価値が高い。

ダッシュ攻撃は、キックで出すとスライディングになっているので、攻撃姿勢の低さを利用した攻めが有効。

千滋の通常技は、それだけでも十分闘えるレベルにあるが、加えて必殺技を有効に使っていけばさらに相手を苦しめることが可能である。

飛び道具の〝密義筋収体〟は射撃姿勢が高いのが難点だが、さほど隙は大きくないのでそこそこ使える。

自分が諦めていたフンドシを相手に叩きつける恥ずかしい必殺技〝一尺布打〟は、ほぼ画面端まで届くリーチの長さがポイント。

突如裸体を翻して蹴りをみまう必殺技〝片飛脚〟は、攻撃速度と移動距離が中途半端なので、大キックなどから連続技として利用しよう。

体に竜巻をまとう〝竜口壁〟は、下溜め系の対空兵器。

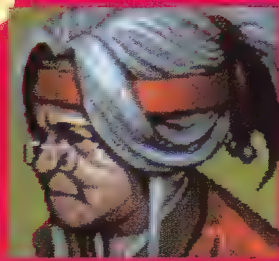
一発奥義・爆裂放屁は無数の攻撃を叩きこんだ後に『屁』をブチかますという、ふざけた必殺技。威力も大きいが、それ以上にくらったことによる精神的ダメージのほうが大きい。

なお、千滋は一発奥義を使うと『元の姿に』戻ってしまう。そう、千滋は、最初から『変身した状態で』ゲームに登場しているのだ！変身前の姿では、数少なく、しかも役に立たない必殺技で闘うハメに陥る。ただし、1Rに一度だけ相手に吸い付いて再び変身することが可能なので、奥義を使った後は、変身後の姿にいかにして戻るか?それを考えて闘おう。



これが変身前のチョボい姿。小技の連射は利くが…弱い。

もうひと花、咲かせるかのぉ
豪血寺　お志摩
担当：TKO



世紀末老婆の母親 遂にその姿を現す！

生まれたときから持っていた不思議な能力を武器に、豪血寺財閥の基礎を築いた女傑・豪血寺お志摩。

4代目頭主を決定する格闘大会で敗れた後に姿を隠し、長らく生死も不明の状態が続いていたが…だが、しかし！突如として今大会に参戦を表明し、自己の健在を血族たちに知らしめたのである。

恐怖の双子、お梅とお種が恐れたと言うほどの実力とは、いったいどの程度の代物なのであろうか？

まずは、通常技の特徴から調べてみよう。

特徴的なのは、近距離大攻撃のほとんどが2段攻撃になっている点だ。

特に垂直ジャンプ大パンチによる2段は、相手の起き上がりなどに使うと、その威力を発揮してくれるぞ。

また、大ボタンによる攻撃は、小さな体に似合わず意外な伸びをみせる（とはいっても、あくまで小さな体にしては伸びるというだけの話）。

ただし、お志摩は必殺技が非常に充実しているので、通常技のリーチのなさを嘆く必要はない。

その必殺技だが、最も使用頻度が高いと思われるのは岩砕髪。

横方向へ大きく伸びるので、



ボタンを押し続けると変化する『星流弾』。



空中でいきなり相手に向かって発砲できる『威嚇砲』。

普段はこれをメインに攻撃を組み立てるのが、基本中の基本だ。

天舞脚は、お志摩にとって重要な対空技。地上で当たれば、さらに昇りでヒットするので2段攻撃になる。

飛び道具の星流弾は、コマンド入力時にそのままパンチボタンを押し続けると、撃ち出す弾に変化を生じる。小パンチで溜めた場合は弾が無数に増えていき、大パンチで溜めた場合は、小さな弾がどんどん大きくなるのだ。

空中で出す必殺技・威嚇砲は、小パンチで横方向へ、大パンチなら斜め下へと攻撃の軸線を変えることができる。

ジャンプ攻撃から、キャンセルで放つことも可能だ。

一発奥義・破霊彗星神は、突進系の技。威力は大きいが、前フリが長いので、見切られやすいのが難点だ。

豪血寺の血は遠く中東の大地にも流れついていた!!

普段は冷めた顔した礼儀正しい青年だが、一たび闘いが始まれば炎の魔術師と化す男、その名もサハド・アスラーン・リュート。

彼の技の数々は、母方から受け継いだ魔術の力による所が大きい。炎で敵を爆ぜさす（はぜ）フレームアタックや、掌をかざして相手に炎を吹きつけるファイヤーストーム、そして、妖しげなランプの精を呼び出して攻撃するアピア・チャチャ等々、魔術師の名に恥じない技がてんこ盛りだ。

ほかにも、飛び道具のダガーショット、サーベルショットを備え持ち、一発奥義として剣を空中に停滞・回転させて攻撃するジャスティン・マジックを切りフダとする、万能魔術野郎なのだー。



魔神攻撃アピア・チャチャ。少し恐い？

特に使える必殺技をいくつか紹介っス。ファイヤーストームは飛び道具を貫通して相手にダメージを与えることができる、中間距離の牽制技にはもってこいの技なのだ。

フレイムアタックは、突進系の技だが、これはガードしている相手を吸って、炎でダメージを与える技だ。相手が技を出している場合は効果を発揮しないが、相手をガードさせた後にこの技を重ねると、効果絶大だ。あと、相手の起き上がりに前もって重ねておくなど、使用頻度が高そうな技である。

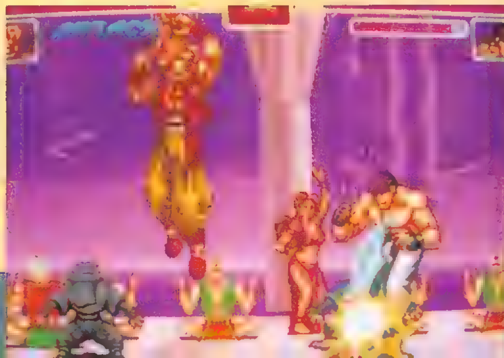
アピア・チャチャは早めに出すことによって、十分対空技としての機能を発揮する。技の当て方によっては、空中で4回ヒットさすことができるぞ。連続技に組みこむことも可能だ。使いようによっては、この技がリュートの闘い方の鍵になるのではないだろうか。

一発奥義のジャスティン・マジックは、今の所今一つ使い勝手が悪いが、これに頼らずとも、リュートは通常技＋必殺技で十分押すことできるぞ。



担当：トロムク松島

サハド・アスラーン・リュード
クールにホットな技をたたき込め



これが一撃奥義!!空中から剣を放つ。

変身せよ。されば世界が変わる

孤空院　金田朗

担当：トロッカ松山



愛態シーザーで突貫だ!!

今だかつて、ここまで暴力的な幼稚園児が存在したであろうか…



今回加わった新キャラの中でも異彩を放ちまくる謎の赤子。それが孤空院金田朗だ。豪2では新たに3人の変身キャラが加わったが、金田朗もその中の一人である。

その変身後の姿は、とても口で言い表せないのだ。

幾多の修羅場をくぐってきたかのごとく、園児とは思えん鋭い凶器のようなマナザシから窺える通り、こ奴はタダの赤子ではないぞ。

小柄な体からは予想もつかないような暴力的な技の数々に加えて、敵に噛みつき瞬転することによって、絶対最強、豪血寺一の無敵のグラップラー「ポチ」(実は背後霊)を呼び出すことができるのだ。

変身後の金太朗は、まさに向かう所敵なし!!攻撃力、技の判定、どれをとっても強力無比だ。10秒間という短い変身時間だが、とにかく犬になってしまえばこっちのもの、有無を言わさぬ圧倒的なパワーで相手を瞬殺してしまえ。

では、最初の赤子状態が弱いのかと言うと、実はそうでもないのだ。変身前の状態でも、十分すぎるほど敵と渡り合うことができるのだな、これが。

体は小柄でリーチは短いものの、接近戦では非常に強力な通常技が揃っており、ついでにダッシュ攻撃も併用して使えば、決して敵に後れを取ることはないだろう。

一発奥義の突撃シーザーは、愛態シーザーを敵に突進させるという恐怖の荒技である。シーザーを呼んでから出現するまでにタイムラグがあるので、あっさりと見切られてしまうのが難点だが、ラッキーにもシーザー相手に直撃すれば、大ダメージを与えることができるぞ。

金太朗は投げ(相手の近くでCボタン)で敵に噛みつき変身できるが、いかに相手のスキをみつけて犬に変身するかが勝負の決め手となろう。

とにかく犬だ、犬こそが金太朗のすべてなのだ――!!



これが変身後だ!!燃えろ犬!

性能はほとんどお種と同じだ

前作のはインパクトが強すぎたせいか、豪2になっても『お梅』の姿形や通常技・必殺技は、前作からほとんど変わっていない。

恐らく「変わっていない」というよりも「変える必要がなかった」ということなのだろう。

一応、見た目で完全に変わっているのはダッシュ攻撃。パンチ、キックともにグラフィックを一新されている。



低い姿勢で相手を攻撃する、新生ダッシュキック。

攻撃速度は前作よりもちょっと遅めだが、移動距離が長いので使いやすい。

ただし、お梅は立ち小キック・大キックという移動を兼ねた攻撃技があるので、多少の飛び道具を擦り抜けられるダッシュキック以外、使われる機会は少ないだろう。

その他の通常技は、前作とほぼ同じと考えていいだろう。どの技も、相変わらず隙が少ないので使いやすい。

必殺技は一応すべてのグラフィックをリファインされているものの、極端に描きかえられたわけではないので、注意してみていないと気がつかない人もいるだろう。

判定面など、目に見える範囲で変化が生じている必殺技は、威嚇顔と岩砕歯。

威嚇顔は、地上の相手に対しては当てにくくなってしまったので、対空専用と割り切ってしまおう。

岩砕歯は、現在のバージョンでは技を出した後の硬直時間が、前作に比べてかなり短くなっている。

元々溜めの時間が短めの技なので、実に使いやすくなったと言えよう。

一発奥義・豪血流御顔打は、自分の頭を地面に埋めて、地中から顔の形をした気の塊のような攻撃を仕掛ける。

溜め系の技であるとともに、ほかの必殺技に比べて隙が大きいので、見た目の凄さとは正反対にイマイチ使えない技だ。

豪2が出るということで、新生・お梅を期待していた人は変更点の少なさを残念に思っているかもしれないが、あまり変わっていないということは『今までどおりの強さを誇っている』ということでもあるので、それは逆に喜ぶべきことである、とも言えるぞ。



見た目は派手だが、隙が大きいのが玉に瑕。



担当：TKO

豪血寺　お梅

妹と一緒にするでないぞえ！

修行の成果を魅せてやるぜ！

大山　礼児

担当：TKO





この立ち大キックが使いやすい。長いぞ。

弱体化要素は見当たらず！強化された技をとくと見よ！

前作では、使いやすい対空兵器「流炎昇」を筆頭に、バランスの取れた技の数々を駆使して上位に君臨した大山礼児だが、豪2でもその実力は全然衰えていない。

前作でも使用していた人は迷わず使おう！

むしろ、豪2になってから強化された部分のほうが目立って（ライバルが弱体化したという部分も大きいが）いるほどである。

中でも、もっとも恐ろしいのはダッシュキックが「前作のまま」の速度で繰り出せることだ！

これが実に強力で、近めの間合いで相手の飛び道具をガードし、相手の硬直時間にダッシュ攻撃を当てられるくらい、攻撃速度が速い。

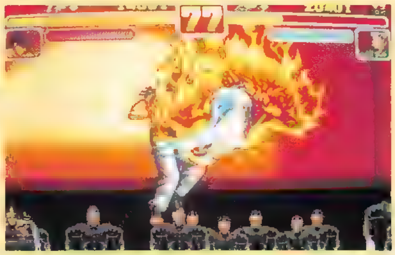
完成バージョンでこのまま残されるのか？と思ってしまうほど速いのだ。

通常技では、立ち大キックと大足払いのリーチの長さが目立つ。特に立ち大キックは、自分と相手が画面端に少し寄った位置でも、技の出かかりに当てられるほど長い。

技の出かかりを潰すというよりは、常にプレッシャーを与えて何もさせないレベルに達していると言える。

ほかにも、二回ヒットしつつ、かつキャンセルできるダッシュパンチ、一度相手を殴り上げてから燃やすようになった流炎昇、二回ヒットして倒れるようになった昇燕舞など、強化された部分が目白押し。

これら強化されまくった従来までの必殺技のほかに、新たに備わった一発奥義・流気昇炎斬の存在も強力。



フルからここまで一気に減る。カウンターがないのは唯一の救い。

突然前方にダッシュしつつ無数の攻撃を叩きこみ、仕上げを流炎昇で仕留める連続技。

相手の体力を、満タンの状態から半分以下へと一気に追い込んでしまう。

削りにも最適で、その使い勝手の良さは、まさに強力無比。一発奥義の名にふさわしい必殺技だ。

はっきり言って、現バージョンでは鬼のような強さを誇る大山礼児。このまま世に出ることができるのか!?

煩悩は強化されても性能はさほど変わらず

陳念はキース同様、大きな変更がないように見えるキャラだが、まずは変化のあった攻撃技からチェックしてみよう。

変更のあった通常技のなかで、もっとも影響が大きいと思われるのはダッシュ攻撃であろう。

豪2での陳　念のダッシュ攻撃は、パンチとキックそれぞれに専用のグラフィックを用意されたのはいいが、ダッシュ攻撃それ自体の攻撃速度と射程距離が、かなり低下してしまっている。

改良された部分としては、しゃがんでいる相手にもヒットするようになったことが挙げられるが、攻撃速度の遅さは如何ともし難い。

そのほかでは、立ち大キックが（連続技にならない）二段蹴りになった。

従来までの蹴りを出した直後に回し蹴りを繰り出すようになったが、最初の一発のリーチが長いので、後の回し蹴りが役に立つような状況というのはあまりないように思われる。

ジャンプ大キックは、斜めジャンプでのグラフィックと判定に変化が生じている。

前作の斜めジャンプ大キックは横方向に強かったが、今回は下方向への判定が強化されたのだ。これにより『めくり』を狙いやすくなったため、近距離からでも無理なく跳び込めるようになったのは非常にポイントが高い。

次に、変化のあった必殺技を見てみよう…といっても、変化したのは閃光烈脚のみ。

これは、小・大ボタンによって技の軌道が変化するようになった。

小キックは今までどおりだが、大キックの場合は、最初に上方向に対して鋭角に跳ぶようになった。対空技として強化されたようだ。

一発奥義・練鬼降臨は、ボタン4つ押しという簡単なコマンドで出せるのが強み。

相手の飛び道具を打ち消すように使うと効果的だろう。



しゃがんでいる相手にも当たるようになったダッシュキック。



ジャンプ大キックは、下方向へ強くなった。



担当：TKO

陳　念

強化された煩悩パワーを見よ！

そのテーマ曲の妖しさときたら…

破鳥　才蔵

担当：トロッキ松岡



豪血一の駿足は健在、対人恐怖症だが対人攻撃力は人並み外れて強力だぞ

前回、豪血寺一族ではNo.1の素早さを誇った彼だが、今回もそのスピードは衰えていない。

それどころか、そのスピードをさらに補強するかのごとく、強化・改良されたダッシュ攻撃はもはや人間の見切れるスピードではない（ちと大袈裟）。

通常必殺技は前回とさして変わっていないものの、この音速のダッシュ攻撃で相手の技の出かかりなどを潰すことによって、常に先手先手を打って攻撃を仕掛けることができるぞ。これは強力だ！

前回にあった連続技は、ほぼ同じままに残されている。ほとんどの技がキャンセルによって、青炎裂傷斬につなげられることはもちろんのこと、使える2段攻撃だった立ち大キックからは、さらにスライディング→青炎裂傷斬と連続技がたたき込めるなど、通常技も使い勝手が良くなっている感があるぞ。

現在のバージョンでは、空中必殺技の震空旋風斬がやたらめったらと強い。ダメージは少ないものの、非常にめくりやすい上、ヒットさせればほぼ確実に気絶状態に持っていけるのだ。



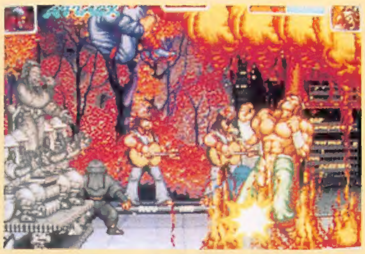
立ち大キックの使い勝手は前作のままだ。

発売バージョンではこの技の性質が変わってしまうかもしれないが、とにかく現時点では、才蔵の最も使える必殺技と言えよう。

一発奥義の極悪昇流弾は、獄炎昇龍弾を、同時に4発一気に炸裂させる強力な技だ。技を出す際に、一度空中に跳び上がるのだが、これがうまい具合に相手にフェイントをかける動作となっていて、相手がつられてジャンプしたところを極悪昇流弾でボン、というシチュエーションが大いに期待できる。

あと、しゃがみ前進という謎の移動動作が新しく加わっているが、あまり使うことはないかな？

ちなみに、才蔵のステージに流れる才蔵のテーマ『涙の『………』は、非常にやみくもにいかんともしがたく、素晴らしい名曲だ。必聴だ。



画面半分を覆う昇流弾!!ポベーー。

キース・ウェイン

使いやすさは相変わらずだぜ！

担当：TKO



ジャンプ大キックでめくりを狙え！

前作ではトータルバランスの良さが光っていたキース・ウェインだが、これは豪2に至っても継承されている。

大きな変化こそないものの、通常技・必殺技の両面でさりげなく改良を施されているものがあり、これがなかなか侮れない要素になっている。



簡単にめくれるようになったジャンプ大キック。

通常技では、ジャンプ大キックで相手を『めくりやすく』なった。前作のジャンプ大キックは単に横方向に強いといった程度の代物であったが、今回のそれは全然別もの。なんといっても、後ろの足にまで攻撃判定があるのは心強い。転倒した相手には、容赦なく大キックで跳び込んでやろう。

そのほかの通常技は、ほぼ前作と同じ。相変わらず立ち小キックが強いので、これで相手の技を封じつつ、大キックで要所をシメていこう。

必殺技では、スパイラル・キックの変化が重要なポイントになりそうだ。前作同様、技をヒットさせた際にキックボタンを連打すると最後に反転してジャンプキックが出るが、豪2では小キックボタンの場合は3発目で、大キックボタンの場合は5発目で反転キックが出るように改良されている。今までは5発目までを確実にガードされて反撃を受けていたが、今回は3発目にも注意を払わなければならなくなっている。着地のスキも少なくなったので、相手が油断をしていると余裕で投げてしまえることもある。

ナックル・ボマーは、小で出した場合にのみ連続技に組み込めるようになった。ただし、現在のバージョンでは密着状態から小足払いをキャンセルした状況に限られている。

一発奥義・ファイナルクラッシュボマーは、ライトニングラッシュと同時に、相手にナックルボマーを叩き込む技。最後に相手が燃えて倒れてくれるが、出るまでがやや遅い。相手の大技の隙を狙って叩きこもう。



3発目か？それとも5発目か？一応、見切られにくくはなった。

女らしくなりました(一応)

アンジェラ・ベルテ

担当：TKO



グラフィックを全面変更 ほとんど新キャラ同然!

前作をプレイしたことのある人には一目瞭然だが、アンジェラはグラフィックの細部に至るまで、全部が描き替えられている唯一の旧キャラだ。



スリムになったアンジェラ。でも迫力は相変わらず。

全体的なイメージとしては、前作のオープニングに出てきたときのグラフィックに近い。

体つきがスリムになったことで、女性らしさが強調された、という感じだ(前が凄かったからねぇ…)。

グラフィックが全面的にリファインされたことで、当然通常技や必殺技の判定にも変化が生じている。

前作でアンジェラに慣れ親しんだ人たちも、新キャラ同様に新鮮な気持ちでプレイすることができるぞ。

通常技の大きな変化としては、しゃがみ大パンチのリーチが短くなったが、逆に立ち大キックが前作よりも横へ大きく伸びるようになった。

小攻撃はリーチが短いものの、連射が利くので実に使いやすい。

接近戦におけるラッシュの強さは相変わらずのようだ。

次に必殺技だが、悲しいことに全体的に弱体化している。

なかでも一番大きいのは、アンジェラ・ボディアタックで飛び道具をすり抜けられなくなった点だろう。

今までのような戦法は取れないが、命中すれば単体で相手に計4回ヒットするようになっている。

ラブミー・ウィップは、小パンチで上方向へ、大パンチで下方向へと撃ち分けられるようになった。ただし、対空として使用するにはやや先読みで狙う必要がある。

スマッシュ・キックは、単体で計2回ヒットするようになった。前作同様、ジャンプ攻撃を当ててからキャンセルで出すと効果的だ。

サンダー・ウォールは、技の出方が前よりも気持ち遅めかな?という範囲の変化にとどまっている。ただ、上へ跳ねていく電撃自体、やや判定で縮小されている感はある。

一発奥義『アンジェラ・ジャイアントバスター』は、溜め系の投げ技。スライディングなどからキャンセルで狙ってみると面白いだろう。



単体で4段攻撃になるアンジェラ・ボディアタック。強力だ。



インディアン、嘘つかない

ホワイト・バッファロー

担当：TKO

浅く、そして広く進化しました

前作では、横と縦に長いリーチを誇った立ち大キックを軸に、一瞬の隙をついて叩きこむタックル・ブローと、上空からめくり狙いのフライング・エルボーによるコンビネーションが強力だったホワイト・バッファロー。

豪2では特に大きな変更点はなく、通常・必殺技のマイナーチェンジに留まっている。



立ち大キックは、距離に応じて変化しなくなった。

そのマイナーチェンジの筆頭は、立ち大キック。

前作では相手との距離に応じて足の出方が変化したが、豪2では「斜め上へ」振り上げるだけになった。

真上に被られた場合に対空兵器として機能しなくなったため、基本的にはパワーダウンした要素と言える。

そのほかには、ダッシュパンチがアッパー攻撃になった点が挙げられる。

ただし、こちらも以前ほどスピードがないため、残念ながらパワーダウンと言える。

しかし振り上げた腕が(連続にはならない)二段判定になっているので、それが有効に作用する局面があるかもしれない。

必殺技で目立つのは、バッファロー・ストームの隙が少なくなったことだろう。

足を振り上げるまでの隙が短くなったので、本当に対空兵器として使えるようになったのはうれしい(それでも、間合いによっては先読みする感じで出す必要がある)。

タックル・ブローは、攻撃の到達距離こそやや短めにはなったものの、それ自体が2段攻撃になっている。

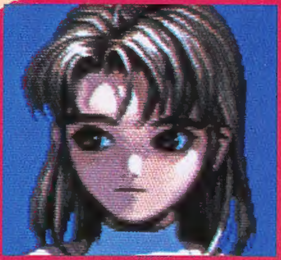
射程距離がやや短くなったことで、ガードされても反撃を受けにくくなったのはポイントが高い。

一発奥義・トルネード・トマホークは、攻撃判定が出るまでの前振りが大きいため、見切られやすいという欠点がある。硬直時間も長いので、正直に言って現在のバージョンでは使いにくい技だ。



隙が大きいので、相手はまず当たってくれない。悲しい。

「痛し痒し」の必殺技変更
アニー・ハミルトン
担当：TKO



私のレイボー・バリアを返してえぇ(涙)

豪2になって髪が伸びたせいか、やや大人しい表情になったアニー。だが、その変化は外見だけに留まらない。
なんとアニーは、旧キャラ中で唯一オリジナルの必殺技を失ったキャラなのだ。
ただし、失ったのは「レインボー・バリア」一つで、ほかの必殺技は健在。その代償として「レインボー・ライズ」という新必殺技を会得しているが、これがなかなか割り切れないものがあったりする。
それは、同じ対空技であるにもかかわらず『技を出した後に生じる隙の大きさ』という点で大きな差が生じていることに起因する。
レインボー・ライズは、その名のとおり『上』へと上昇してしまうので、着地の隙があまりにも大きいのだ。



豪2で新たに会得した必殺技・レインボー・ライズ。

ただし、不利とは言っても『上昇中に打ち負けることも少ないし、コマンド式の必殺技なので"溜め"を意識する必要がない』というメリットと併せて考えると、どちらが良いかはプレイヤーの捉え方次第。ほかにも『足払いなど、低い位置にも当てられる』という点を考えると、豪2でのアニーは『より攻撃的なプレイが要求されそうである』とは言えよう。
アニー・ダイナミックは、一部の飛び道具には相変わらず安定した強さを見せるが、



今のバージョンでは、判定の弱体化が目立つ。

その他の攻撃に対して(通常・必殺技を問わず)打ち負けるケースが非常に多くなった。
今のバージョンでは、特定の相手以外には『大キックを殺してまで狙う』必要はない。
そのほかの必殺技については、前作とほぼ同じ。
一発奥義・コズミック・スルーは、コマンド式の投げ技。
通常の投げと同じ感覚で狙っていこう。
通常技に関しては、大きな変更点は特にない。前作同様、遠距離立ち大パンチをメインに闘おう。

今日から君はアトラスに足を向けて寝られない！
アトラス様提供！どどーの大プレゼント!!



①開発スタッフ直筆！銀河に一つのアイテム軍団



Ⓐ肉筆カレンダー　1名



Ⓑ直筆色紙　各1名



Ⓒ黒子ポップ　各1名（3点）



②竹ざおは自分で調達せよ！
豪2ノボリ　1名

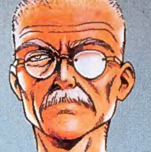
③豪2ポスター
絵はこの本の表紙と同じもの　10名

④スーパーファミコン用ソフト
豪血寺　3名

⑤たくみの技を今に伝える
ブタさんフィギュア　1名



神は実在するやもしれぬ！
必殺業務用基板大プレゼント！
ありがたさに号泣せよ！
⑥豪血寺　1名
⑦豪血寺2　1名



応募券

応募方法　このページのクールな応募券を官製ハガキにペタッとはり、住所、氏名、年齢、性別、職業を明記し、アトラスへの熱いメッセージなどを（イラストも可）書き込んだ上、希望プレゼント番号を大きく書いて送ってちょうだい。締め切りは10月15日消印有効。
〒101 千代田区内神田1-11-4藤吉ビル
ゲーメスト豪2係まで



株式会社アトラス　〒162 東京都新宿区津久戸町3-12

ATLUS